PRESS FIRE TO START

RAMBO™

FIRST BLOOD PART II™

LA PRIMA RIVISTA CON I TRUCCHI E LE RECENSIONI DEI MIGLIORI GIOCHI PER: COMMODORE 64

STALLONE

©1985 Anabasis Investments N.V. All rights reserved.
TM a Trademark of Anabasis Investments N.V. Licensed by Stephen J. Cannell Productions

COMMODORE
SCHNEIDER
SPECTRUM

ocean

DISTRIBUTION DURCH
RUSHWARE MICROHANDELS-
GESELLSCHAFT mbH, AN DER
GÜMPGES BRÜCKE 24, 4044
KAARST 2.

Ocean Software finden Sie in allen führenden Computer-Shops
und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

EDITORIALE

IL C64 ISCHIA CLUB È UNO DEI POCHI CLUBS IN ITALIA SENZA SCOPI DI LUCRO IL SOLO FINE È QUELLO DI DIFFONDERE UNA CULTURA INFORMATICA, SOFTWARE ED HARDWA SULL'ISOLA D'ISCHIA. TRA LE TANTE COSE IL CLUB EMETTE OGNI MESE UNA CASSETTA CON 2 PROGRAMMI BELLISSIMI. TUTTAVIA SE VI INTERESSA QUALCHE PROGRAMMA IN PARTICOLARE VOLETE RICEVERE ULTERIORI INFORMAZIONI OPPURE LA LISTA DI TUTTO IL SOFTWARE DISPONIBI SCRIVETE ALL'INDIRIZZO INDICATO ALLEGANDO OLTRE AI VOSTRI DATI UN FRANCOBOLLO PER LA RISPOSTA. PS: LA RICHIESTA DI INFORMAZIONI NON IMPLICA NESSUN OBBLIGO DA PARTE

INVIATE LA VOSTRA CORRISPONDENZA A: →

TRANI MARIO
VIA ROMA 101
80077 - ISCHIA

LA CASSETTA DI QUESTO MESE CONTIENE: FRANKYES GOES TO HOLLYWOOD + RADIOA VISITORS + ONE ON ONE BASKET + SPECTRUM EMULATOR + BOMB SACK + OCEAN DECATHLON + LAZ ZAXXON + FORTH 64 (UTILITY + MAILING LIST (UTILITY) + SPEEDSCRIPT (UTILITY) + PITFALL 1 + PITFALL TURBOTAPE64 + RALLY SPEEDWAY + THE LAST V8 + ZORRO

NONSOLO·SOFTWARE

JOYSTICK A MICROSWITCH (modello 'sala giochi'. Delle migliori marche Lit. -variabile secondo il modello scelto-)

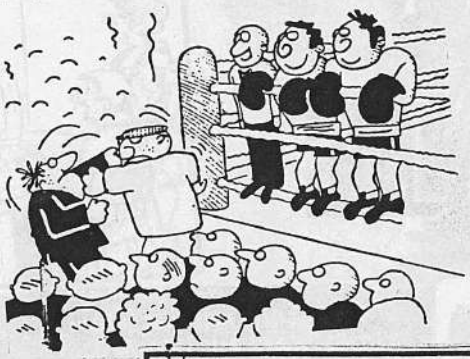
CUFFIA (leggerissima, per ascoltare i suoni del vostro 64 senza infastidire i vicini. Lit. 25900)

TASTO RESET (un'indispensabile attrezzo per allungare la vita al vostro computer: cancella il programma in memoria senza dover togliere tensione al computer, permettendo -eventualmente- di inserire trucchi per vite illimitate nei videogames L.25900)

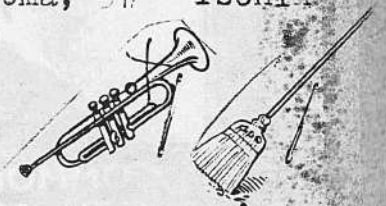
PENNA OTTICA + SOFTWARE (Lit. 40000)

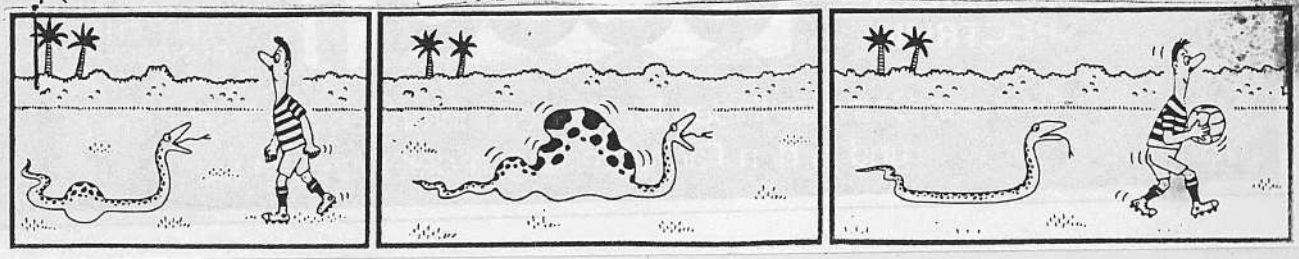
INTERFACCIA PER REGISTRATORE NON COMMODORE: (Lit.39900)
INTERFACCIA PER STAMPANTE (Lit. 99500)
INTERRUTTORE 'a chiave' (per accendere il vostro computer come una auto da corsa Lit. 29900)

SCOSSONE ELETTRONICO (un innocuo scherzo Lit.34900)
GRILLO ELETTRONICO (un'allevamento ecologico-elettronico L.29900)
CARICA BATTERIE nikel-cadmio (Lit. 44900)



PER ULTERIORI INFORMAZIONI O ORDINI SCRIVERE a: CIC Sez.HARDWARE
C/o Di Meglio Antonio
Via Roma, 97 - ISCHIA





ARKANOID

E' successo qalcosa di strano l'astronave madre ARKANOID è esplosa ed una piccola naviccella,il VAUS è stata sbalzata fuori e risucchiata dal vuoto dominato dal DIMENSION CRENGER. Questa orribile creatura ha trasportato il VALUS in una altra dimensione: uno schermo con 32 mattoncini. Il VAUS deve percorrere uno schermo dopo l'altro,ripulendolo dai mattoncini e alla fine affrontare il "Cambia-dimensioni" nel livello 33. Il Vaus è posizionato nella parte inferiore dello schermo e lancia una pallina nel campo di gioco. La pallina si muove per lo schermo e,rimbalzando sui lati distrugge i blocchi con cui viene a contatto. Per fermare la pallina e impedirle di terminare sul fondo il giocatore muove il valus a sinistra e a destra. Non tutti i mattoncini qando vengono colpiti esplodono, per alcuni sono necessari più colpi e altri,qando vengono colpiti rilasciano una cplsula rotante che, se raccolta, può far guadagnare: una barra di rimbalzo più lunga, un rellentamento della pallina, uno effetto calamita che permette di bloccare la pallina e rilanciarla, un laser per sparare ai mattoncini, una via di fuga per lo schermo successivo, una vita extra o la moltiplicazione della pallina in 3 diverse palline.

SECONDO LA REDAZIONE : e' una magnifica comversione da bar che ha fatto suo il feeling, l'atmosfera, il look ed il sonoro dell'originale della TAITO. Anche se ARKANOID di fatto è BREACKOUT con qalche elemento in più è estremamente giocabile, incredibilmente frustrante, magnificamente frenetico e immensamente assuefacente. Lo schermo delle opzioni è veramente utile e vi consente di usare un mouse: il modo migliore per giocarvi ! Il comando col joystick è buono e preciso soprattutto quando la pallina rimbalza a velocità elevata,se vi piace il gioco arcade vi raccomando di dargli un'occhiata.

ARKANOID II -THE REVENGE OF DOH-

Quattromila anni dopo la guerra di ARKANOID, Doh la forza che controlla le dimensioni ha fatto ritorno rivelandosi ancora più vendicativo. In questa seconda parte della saga di arkanoid accorre superare ben 64 camere diverse. Dai mattoni colpiti possono liberarsi, a volte, delle lettere raccogliendole,il Valus acqisisce speciali facoltà che possono essergli di aiuto per superarei vari livelli. Tra qeste troviamo il potere disgregatore che puo dividere in unita' diverse ognuno dei lampi presenti sullo schermo, un potere rigenerato che spezza la pallina in 3 elementi,ognuno dei quali dotato della caratteristica di apparire qando lo si perde, ed una speciale capsula che puo dotarci di speciali armi di tipo casuale. Ogni schermo viene in genere superato distruggendo tutti i mattoncini in esso presenti. Puo accedere, comunque, che sul lo schermo appaia una capsula di teletrasporto che se toccata concede al Valus di accedere al livello successivo.

SECONDO LA REDAZIONE : mettete assieme una sgargiante rappresentazione grafica con un potenziamento delle armi ed un gioco avvincente ed otterrete ARKANOID 2. Dal punto di vista grafico è stupendo: fondali nitidi e colorati come qelli del gioco da bar e sprite stupendamente disegnati conferiscono al gioco un'aspetto del tutto professionale. A paragone il suono è povero: l'effetto piu rilevante consiste nel classico 'ping'e in un occasionale e per niente spettacolare motivetto. Le caratteristiche aggiuntive sono quelle che hanno reso tanto attraente il revival del BREACKOUT, e qesto giovo possiede un'entusiasmante varietà di utilissime caratteristiche del Valus. Il controllo consigliato è certamente quello dei tasti, molto più precisi in giochi di qusto genere. A voler essere sinceri, mi sembra un pochino stupido raccomandarvi un altra imitazione di BREACKOUT, ma qesto è davvero qanto di meglio possiate trovare. E' incredibilmente avvincente e denso di sfida, e vi farà tornare spesso sul gioco. Anche se nella vostra collezione dovessero esserci un paio di giochi di qesto tipo, fate una prova con qsto e vediamo un po se riuscite a mollarlo.

TRUCCO!!! ... - Per avere palline infinite in ARKANOID, il giocatore 2 deve arrivare a 20000 punti prima del giocatore 1 / IN ARKANOID 2 OCCORR DIGITARE al posto del nome nella Tabella dei Record DEBBIE S

ARCHON

La pubblicità americana ne parla come un gioco che tiene svegli la notte ed in effetti è uno dei giochi piu' coinvolgenti che mi sia mai capitato di provare. E' un misto tra un gioco d'azione ed un gioco da tavolo: una combinazione quantomai riuscita; che richiede la mente di uno scacchista e i riflessi di un videogiocatore d'azione. Una musichetta di sapore eroico introduce in questo mondo di fantasy. Ma ora attenzione: la sfida sta per iniziare.

La plancia di gioco su cui si fronteggiano le schiere del bene e del male è una scacchiera 11X11 caselle e la disposizione dei pezzi ricorda quella degli scacchi. Ovviamente le pedine sono diverse e hanno tutte le proprie caratteristiche: ci sono pezzi che camminano, pezzi che volano, pezzi che si teletrasportano (tutti accompagnati dal loro rumore caratteristici). Ma la principale novità riguarda soprattutto il modo di reagire infatti quando due pezzi si incrociano sulla stessa casella questi non vengono mangiati automaticamente ma DEVONO COMBATTERE tra loro.
La vittoria puo' essere raggiunta sia annientando tutte le pedine avversarie oppure conquistando le 5 caselle magiche. Nella sfida tra il bene ed il male ogni pezzo ha il suo nome derivato dalle leggende nordiche, nomi come dragoni, fenice, troll, goblin, maghi etc. I pezzi si muovono in modo coerente con l'essere che rappresentano (infatti uno spettro potra' facilmente girovagare per la scacchiera, mentre un pedone sarà limitato a 3 caselle per volta). La scelta dei pezzi si opera col joystick; agganciando la pedina prescelta col tasto fire e spostandola sulla casella voluta. Se questa contiene già una pedina avversaria inizierà il combattimento. La scacchiera lascerà il posto al campo di battaglia, formato da un parato verde grande quanto lo schermo con tanti cespugli che impediscono o rallentano il cammino. Il colore dei cespugli cambia continuamente per cui il campo di battaglia muta lasciando senza riparo chi si era appostato dietro un cespuglio o parando un ostacolo al colpo appena sparato all'avversario. Ogni 'essere' ha le proprie armi e la propria agilità, ad esempio il "TROLL" delle montagne si muove con passo pesante e lentamente ma scaglia massi di roccia che drenano molta energia, lo "SCORPIONE" è più rapido e lancia il suo aculeo velenoso, la "FENICE" attacca avvolgendosi in un alone di fuoco e fiamme incenerendo ciò che tocca. I pezzi però non possono usare la propria arma a ripetizione ma attendere che si ricarichi avvertiti da un suono caratteristico. Entrambi i contendenti hanno il proprio livello di energia vitale segnato da una colonnina di energia che decresce ad ogni colpo subito. Terminato il combattimento l'elemento sconfitto scompare e ricompare il campo della scacchiera. I combattimenti sono tutti all'ultimo sangue: solo uno dei due condententi sopravviverà.

Ma la magia ricopre un ruolo predominante in questo gioco di stile Fantasy; non potevano mancare il mago e la strega entrambi con gli stessi poteri, infatti possono: far rivivere una pedina morta precedentemente, evocare uno spirito dagli inferi, immobilizzare una pedina avversaria, teletrasportare una propria, scambiarne di posto, guarire un proprio pezzo riportandone l'energia al massimo etc. purtroppo gli incantesimi possono essere utilizzati solo una volta e non valgono per le pedine poste sulle caselle 'magiche'. Giocando da soli le prime volte il computer sembrerà imbattibile ma con un po di pratica.

SECONDO LA REDAZIONE : archon è davvero un gioco avvincente, le sue caratteristiche impegnano sia le capacità mentali come un gioco da tavolo, ma la staticità e la mancanza di azione di questi ultimi viene compensata dal combattimento tra le pedine. Gran merito va inoltre ai programmatori che sin dalle note della musichetta introduttiva hanno saputo creare intorno al gioco una una ambientazione molto coinvolgente. In ARCHON lo sforzo per calare il giocatore nel microcosmo del gioco è davvero riuscito: vedere e sentire il grosso GOLEM avanzare pesantemente e scagliare un masso o guidare l'agile unicorno in un assalto contro il terribile dragone produce una sensazione incredibile, Ma è nel modo a 2 giocatori che si giunge al massimo.

E'un gioco per chi non si accontenta di sparare come un matto ma cerca una sfida mentale oltre quella dei riflessi.

IKARI WARRIORS

Durante una missione in territorio nemico un aereoplano che trasporta un commando di berrettu verdi precipita nella giungla sottostante. Tutti i passeggeri periscono ad eccezione di due assaltatori che devono ora affrontare le linee nemiche per tornare alla casa madre.
Il gioco è per uno o due giocatori(contemporaneamente presenti sullo schermo)armati di un potente mitra e di alcune bombe a mano per superare il territorio nemico prima di incontrare una pallottola su cui sia scritto il loro nome. Lo schermo scorre verticalmente con il nemico che spunta dalla vegetazione circostante pronto a tendere agguati. Decimandoli si viene premiati con dei 'gettoni' che raccolti danno rifornimento alle nostre armi o altri aiuti (come la ricercatissima 'super bomba') Oltre a soldati nemici dovrete evitare anche postazioni di mitragliatrici,carriarmati,elicotteri; che ,invulnerabili al mitra, possono essere colpiti solo da bombe a mano ben lanciate.Il territorio nemico, pullula inoltre di mine che sono rese visibili solo pochi isctanti prima di metterci il piede sopra, in modo da evitarle solo all'ultimo momento.
Per facilitare il cammino, entrambi gli assaltatori possono motorizzarsi, ogni volta che appare un carro armato con la scritta IN. I due possono così mettersi alla guida del carro armato e attraversare il territorio nemico sparando contro tutto e tutti. A bordo del carro armato il soldato è invulnerabile ai proiettili, ma se viene colpito da una bomba si leva una nuvola di fumo e se non si è rapidi ad uscirne il giocatore perirà nell'esplosione.Occorre anche prestare attenzione alla barra del carburante del mezzo cingolato che come si sà'beve' molto! Ma tutto è previsto ed infatti disseminati per il territorio ci sono dei 'gettoni' che danno carburante extra.

IL PARERE DELLA REDAZIONE: Ikari Warrior si differisce naturalmente dai suoi celebri predecessori (COMMANDO, RAMBO 2, WHO DARES WINS etc).anche se la struttura di gioco sembra poco sofisticata rispetto ai più recenti spara-e-fuggi,e la grafica appare un pò datata, il gioco ha comunque una enorme attrattiva; soprattutto nel modo a due commilitoni. Il modo a due giocatori è molto difficile, ma questo lo rende piu interessante e vi viene sempre voglia di fare una partita. La colonna sonora che accompagna il gioco è in stile cinematografico.
- In sala giochi non mi piaceva, ma è stato convertito molto bene ponendo l'accento piu sulla giocabilità' che sulla grafica. L'azione è molto divertente e chè un'intero esercito di sprite da annientare con mitra, bombe e carri armati. all'inizio sembra che tutto sia contro di voi, ma con un po' di pratica e perseveranza si riescono a fare progressi. Quello che più mi è piaciuto è giocare in due:si possono organizzare tattiche di assalto e... se non stai attento puoi colpire il tuo compagno. IKARI WARRIOR è molto impegnativo ed irresistibile e vale definitivamente la pena dargli una occhiata.
- Negli ultimi anni sono usciti molti giochi in stile 'COMMANDO', ma ecco arrivare IKARI WARRIOR per dimostrare che il genere è ancora vivo.
Il gioco è piacevole a vedersi, anche se fondali e personaggi sono legermente squadrati, ma l'effetto globale è fluido e rifinito.
L'azione è accompagnata da una colonna sonora scarna ma coinvolgente, che rende più allegra la carneficina.Il modo ad un giocatore è frustrante ed il gran numero di nemici sembra fatto apposta per due giocatori. In definitiva per chi cerca un buon sparatutto IKARI WARRIOR è un ottimo acquisto.

Trucco!! PER CHI HA IL TASTO RESET (caricare il programa indicato, resettare ed inserire

GHOSTBUSTERS
POKE 33454,96 (↵)
SYS 24576 (↵)

ZOMBIE
POKE 2358,234 (return)
POKE 2359,234 (return)
POKE 2360,234 (return)
SYS 2128

SPACE HARRIER
POKE 6012,123 (RET)
SYS 2128 (return)

MUTANTS
POKE 9223,230 (↵)
SYS 4096 (↵)

MANIC MINIER
POKE 16523,234: POKE 16522,234: POKE 16521,234 (ret)
SYS 16384 (ret.)

MASTERS
POKE 6613,123 (↵)
SYS 18550 (↵)

BUCK ROGERS
POKE 33182,250 (↵)
SYS 32782 (↵)

FALCON PATROL
POKE 16705,250
SYS 16640

BEYOND ICE PALACE

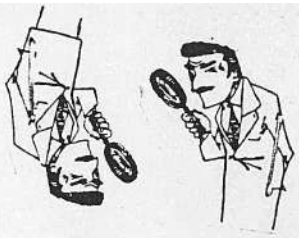
Dopo il successo di GHOST'N Goblin (il celebre "ZOMBIE" da sala giochi) i programmatori della ELITE fanno il bis con un programma dalle caratteristiche di molto superiori al suo'antenato'.
Lo scenario di questa seconda parte è semplice e conciso: OLTRE IL PALAZZO DI GHIACCIO, situato nelle foreste del nord, giace nascosta una freccia magica che si dice libererà il mondo dai mostri che lo infestano, ed il giocatore deve avventurarsi alla ricerca di questo favoloso oggetto. Quando questo programma è arrivato in redazione quasi tutti i nostri redattori hanno dovuto dire addio ai loro sonni notturni dato che il gioco li ha tenuti impegnati per giorni e giorni nel tentativo di arrivare alla fine, ed appassionati dalla sua frenetica azione dimenticavano di andare a letto (con prevedibili effetti la mattina successiva). Il gioco vanta di illustrare una missione in cui il giocatore può utilizzare diverse armi dagli effetti diversi, nel suo precedere nascondiglio verso la magica freccia, edanche qi numerose entita' demoniache fanno di tutto per ostacolarlo. I mostri, che vsnno da enormi arpie a streghe lanciafulmini, popolano in gran numero il sistema sotterraneo che il giocatore deve attraversare e si gettano su di lui non appena gli si avvicini. Ad aiutare il barbaro che ci rappresenta sullo schermo senza armatura(oimè) ci sono veloci lance,pugnali e potenti ma lenti e pesante mazze ferrate. Ma abbiamo anche un'aram segreta; che spesso si rivela fondamentale: gli spiriti. Possiamo evocare queste mistiche entità premendo un tasto che definiremo all'inizio del gioco assieme a quello do pausa(per fortuna) ed essi si manifesteranno sottoforma di un grosso mascherone che, raggiungendoci lentamente distruggerà ogni nemico incintrato sulla traettoria dandoci una temporanea invulnerabilità. Possiamo invocare solo due spiriti, ma col procedere del gioco, troveremo altri mascheroni che al momento giusto, ci potranno dare una mano. La mappa del gioco, da quando abbiamo potuto vedere, è decisamente enorme e gli appassionati della versione arcade di GHOST'N GOBLINS troveranno pane per i loro denti(con tanto di bonus nascosti, paiattaforme ondeggianti, scale e mostri di tutti i tipi e ditutte le misure) in particolar modo nei combattimenti contro i draghi che spesso fanno la guardia alla uscita di un particolare livello. Graficamente si trova al di sopra degli standard ed alcuni effetti come le dissolvenze tra un livello e l'altro non hanno eguali in giochi anche più costosi. alla luce del fatto che anche l'aspetto sonoro del gioco e decisamente di buon livello (anche se non terribilmente innovativo) e che la giocabilità e a dir poco meravigliosa, non possimo far altro che consigliarVi immediatamente di comprarlo perchè OLTRE IL PALAZZO DI GHIACCIO giace uno tra i migliori giochi dell'anno.

L'UTILITY

SPECTRUM EMULATOR

Salve, mi chiamo marino e posseggo un computer Comtrum, cioè volevo dire: Specodore. No volevo dire Comospec.No anzi Cospectradore o che sia invece un Sinco-64? Ah come era semplice la vita, una volta possedevi un commodore 64 O un Sinclair Spactrum collegavi uno di essi ad un televisore e mi divertivo per ore ed ore, ora invece è tutto cambiato! Qualcuno ha pensato:"facciamo uno bel lo scherzo a Marino, mandiamogli questo programma così quando lavorera sul 64 potra' immaginare di lavorare su uno spectrum. Sulle prime tutto è sembrato complicato ma ora mi sembra di capire. Lo Spectrum Emulator è un programma decisamente originale: caricatelo da cassetta(ci vuole poco: poco piu' di un minuto) e il vostro 64 si comporterà come uno Spectrum. Il programma si serve di tutti i 64K di ram del 64 e le ROm basic sostituite con routines Spectrum-like. A partire dal basic, insomma la macchina si comporta quasi come uno Spectrum anche se lo HARDWARE è diverso!!! E' possibile scriver un programma su di uno Spectrum, memorizzarlo su cassetta e poi caricarlo dalla stessa cassetta con un registratore commodore sul C64...Oppure,volendo,si può fare il contrario. Questa trasportabilità dei programmi si limita tuttavia ai programmi in basic. Le polemiche sui pregi e difetti delle due macchine sembrano destinati a smorzarsi ora che un 64 può dare il meglio di entrambe. Uno dei motivi per possedere tale programma è quello di una semplice gestione di grafica e suono da basic Presso il club sono disponibili oltre che i manuali originali, pure riviste con listati per spectrum e programmi su nastro.

THE DETECTIVE



Nel cuore della campagna inglese c'è la Mac Fungus Mansion, una vecchia villa di proprietàà Angus Mac Fungus, o almeno lo era ....
Avendo trovato un messaggio anonimo sulla sua segreteria che dice "Mac Fungus ha tirato le cuoia .....",l'ispettore Snide di Scotland Yard si dirige alla Mac Fungus Mansion per risolvere il caso.
I comandi disponibili sono numerosi e includono la possibilità di esaminare, manipolare gli oggetti e anche di usarli. E' possibile portare con se qualche oggetto interessante, ma si è limitati ad un massimo di sei a meno che nontroviate un qualcosa ch possa contenerli.

Avete anche la possibilità di interrogare gli ospiti della casa facendo loro domande su Mac Fungus, sugli oggetti e su gli altri ospiti della casa.
Non è detto però che vi diano risposte utili.
Proseguendo nel gioco, vi trovate davanti ad altri omicidi, eseguiti in modi strani e macrabi: strangolamento, accoltellamento e addirittura spiaccicamento sotto un pianoforte precipitato dalla balconata.Dovrete raccogliere le prove necessarie e accusare l'assassino prima che scada il tempo a disposizione. Fortunatamente il gioco ha un modo di pausa che vi permette di ragionare prima di eseguire la mossa successiva;; .....

IL DIRETTORE

Finalmente la Argus Press Software ha pubblicato qualcosa di meritevole. The detective è un gioco arguto, con della buona animazione e un mucchio di humour. L'azione tende ad essere un pò lentina ma dovrebbe impegnare gli aspiranti detective per un paio di settimane. Le istruzioni sono insufficienti e all'inizio si hanno delle diffcoltà;essendo il sistema dei menù un pò strano.

TRANTOR

TRANTOR l'ultimo superstite delle truppe d'assalto è stato abbandonato su un pianeta alieno, ma il nostro eroe può scappare attivando il computer centrale del pianeta che si trova nel palazzo dei terminali. TRANTOR deve correre e saltare per i corridoi a scorrimento orizzontale del palazzo dei terminali, evitando miriadi di droidi e robot che cercano di ostacolarlo il cui tocco è mortale e riduce la sua energia di vita. TRANTOR è armato di un lanciafiamme con cui fa arrosto qalunque nemico gli capiti a tiro.Il problema è che ogni colpo riduce la riserva di carburante nel lanciafiamme,ma si può fare il pieno alla prima stazione di rifornimento. Ci sono 8 terminali nel complesso ed ognuno fornisce una lettera, le lettere dovranno poi essere digitate nel computer centrale. Ma il tempo diminuisce sempre piu; fortunatamente si azzera ad ogni lettera trovata.

SECONDO LA REDAZIONE : il gioco ha la sua forza nello sprite principale, "enorme" è l'aggettivo giusto per definirlo, è animato splendidamente (sfortunatamente a volte ha delle asincronie che sembrano farlo 'scivolare' invece di correre). La presentazione è nella media, lo scherno introduttivo ottimo, ed il livello di gioco è stato posto volutamente basso per far in modo ai neofiti di inpratichirsi con qesto tipo di programmi. Qui al club il più bravo è riuscito a raffiungere il 96%; e tu a che punto riesci ad arrivare?

SUL PROSSIMO NUMERO : TRUCCHI E RECENSIONE DI "OUT RUN" il negagioco SEGA MAPPA e RECENSIONE DI "ANTIRIAD" IL capolavoro della Palace software COME FARSI UN'RESET' ARTIGIANALE!" e tanto altro

PER CANTARE
CANZ
NON SULLE BASI